**1. Portada:**

Título del Juego: Lies and Luxury

Logotipo o Imagen Representativa

Nombre del Desarrollador o Equipo: Sad Indies

Fecha de Creación: 13/01/2024

**2. Resumen Ejecutivo:**

Descripción breve y atractiva del juego.

Lies and Luxury es un juego de simulación, donde podrás experimentar 3 experiencias de juego divididas en 3 capítulos diferentes con experiencias completas bajo una constante que ha permanecido a lo largo de la historia… ¡Estafas!!!.. En este click and point encontrarás retos, historias, y situaciones icónicas inspiradas en algunas de las estafas más icónicas de los últimos años, sumándole giros y decisiones que tendrás que pensarte para conocer todos los caminos que un estafador puede tomar.

Plataforma(s) de destino: PC - Móvil

Público objetivo: Publico adolescente y adulto de entre 16 y 50 años.

Capítulo 1

Personificarás una estafa que hizo historia y que durante mucho tiempo no se sabía que era una estafa!!!. El icónico desorden en la bolsa de valores causada por el mayormente conocido Lobo de Wall Street en la década de 1980. Inspirada en la icónica historia y los acontecimientos que ocurrieron durante esta época, en Lies ans Luxury tomarás el papel de un corredor de bolsa en mitad de su viaje y deberás decidir que camino tomar durante los últimos años en ese negocio y determinar si te volverás un poderoso exponente de la economía destruyendo todo a su paso, o un personaje recordado por las acciones que tomó buscando no lastimar a nadie, sumado a mecánicas que giran en torno a esa labor que te hará decidir entre varios caminos que algunos corredores de bolsa deciden tomar si la oportunidad de volver a intentarlo.

Capítulo 2

Aquí tendrás que jugar con una estafa en la que muchos han caído y seguirán cayendo.. El amor…. Aquí vivirás una historia basada en los acontecimientos de cientos de mujeres y personas desilusionadas después de ser traicionados y decepcionados por lo que pensaban era su media naranja, vivirás una experiencia inspirada en la icónica historia del estafador de tinder, una persona que sin repelos fue capaz de mentirles en su cara y jugar con los sentimientos de cientos de mujeres para su beneficio propio… Y eso es lo que harás tú!!, en este capítulo controlarás a un potencial psicópata y deberás persuadir y engañar a personas de internet a través de una aplicación de citas para tu beneficio propio, aunque encontraras situaciones y caminos que tendrás que elegir y quizá te hagan cambiar tu forma de pensar, quizá te hagan arrepentirte de lo que haces, o quizá te hagan llegar al extremo que engañar a tantas personas te puede llevar…

Capítulo 3

Objetivos principales del juego:

Capítulo 1:

Deberás llegar a los 10 días que transcurren durante el juego y tu objetivo es gestionar tus acciones durante este tiempo para no quedarte sin dinero, y si logras llegar al último de los días verás el final que corresponda a las acciones que hayas tomado en el camino dependiendo si fueron éticas o no éticas, o si tomaste muy buenas decisiones financieras.

El objetivo del juego lo concentrarás en la decisión que debes tomar todas las partes del juego que es vender o comprar acciones para conseguir más dinero, podrás tomar decisiones alternas que harán que esta decisión te dé más o menos dinero, pero de ti dependerá cuál es la decisión que tomar.

**3. Visión del Juego:**

Estilo Artístico.

Temática.

La temática principal es un mundo inspirado en la vida real y momentos icónicos de la historia humana, por lo que los elementos del juego serán en su mayoría realistas, añadido a esto un factor cómico y drama con giros argumentales para generar intriga y especulación, las mecánicas e historia del juego estarán inspirados en este realismo histórico en parte, sumado a giros cómicos y dramáticos para añadir intriga al juego.

Experiencia que se busca ofrecer.

La experiencia Lies and Luxury está ambientada en diferentes épocas e imágenes dependiendo del capítulo, pero todas buscan lo mismo y es mostrar lo mentiroso, pero elegante que te hace sentir ser un experto en engañar a las personas, desde un escenario simplificado y donde tendrás el acceso a todas estrategias a la mano.

Influencias y referencias.

Como influencia están grandes estafas o eventos de la historia relacionados con estas:

-El lobo de Wall Street (Eventos caóticos de la bolsa de valores en la década de 1980)

-El estafador de tinder (Grupo de mujeres estafadas)

-Falsificación de datos masiva (desde el siglo XIX hasta la actualidad)

**4. Mecánicas de Juego:**

Descripción detallada de las mecánicas centrales.

Capítulo 1:

Gestión de Acciones(Stacks):

Tu misión principal es gestionar tus acciones que en este juego se representaran como un recurso único llamado Stack. Mediante su venta o compra. Puedes comprar y vender acciones a empresas dedicadas a diferentes industrias con estos stacks.

Al inicio del juego contarás con 3 stacks, puedes escoger a que empresa vender o comprar acciones con estos stacks, podrás elegir la cantidad de stacks que usas en una acción para ganar más, pero eso también te lleva al riesgo de perder muchos stacks en un solo movimiento.

Si decides comprar una acción a una empresa, este te costará 1 stack, y si las acciones de esa empresa suben en el plazo que hayas escogido para gestionar esa acción, ganarás 2 stacks o más dependiendo del progreso de la empresa y la cantidad de stacks que hayas invertido.

Si decides vender una acción a una empresa, este te costará 1 stack, y si las acciones de esa empresa bajan en el plazo que hayas escogido para gestionar esa acción, ganarás 2 stacks o más dependiendo del progreso de la empresa y la cantidad de stacks que hayas invertido.

Probabilidad:

Dentro del juego la subida o bajada de acciones de las empresas tiene cierta probabilidad, normalmente una empresa que no tiene ninguna noticia o manipulación externa del mercado tendrá una probabilidad de 50% de subir sus acciones.

Con manipulaciones externas como estrategias, la probabilidad de una empresa de subir o bajar sus acciones cambia en un 25% dependiendo de como afecte la estrategia a la empresa, pudiendo quedar con una probabilidad de 75% de subir o de bajar, esta probabilidad nunca le es mencionada al jugador, solo se le da pistas por medio de noticias y otros medios de información dentro del juego.

Cuando una empresa sube o baja sus acciones más de 2 veces seguidas, su probabilidad de cambiar esa racha disminuye con el tiempo, por ejemplo, si una empresa lleva subiendo sus acciones más de 2 veces seguidas, su probabilidad de subir actual disminuirá en un 5% hasta que sus acciones bajen y ahí su probabilidad cambiará con el tiempo hasta regresar a 50% otra vez, aunque los eventos aleatorios pueden seguir afectándola en este proceso.

Industrias y empresas:

En la economía existen industrias donde podrás encontrar empresas que se dedican a un negocio específico, durante el juego habrá noticias e información que afectará a algunas industrias en específico, y por consiguiente a las empresas en esa industria, debes estar al tanto de los estados de la industria y las empresas para poder predecir mejor su progreso.

Hay 3 industrias principales con sus respectivas 3 empresas:

-Studio Hubli (Industria Creativa): Un famoso estudio de animación japonesa que hace parte de la industria creativa, innovan la industria del entretenimiento y arte con cada entrega que hacen.

-Gugli(Industria de la tecnología): La empresa tecnológica más famosa de la historia, son responsables de la mayoría de herramientas tecnológicas que usan casi todos en el mundo, aunque en su historia hay algunas prácticas y noticias reveladas de estas que compromete su confianza.

-McLucas(Industria de la comida): La cadena de restaurantes más vieja y conocida, con sus icónicos platillos deliciosos a un precio accesible, algunas de sus prácticas suelen ser impredecibles.

Gestión a corto y largo plazo:

Durante el juego podrás elegir un plazo para obtener ganancias, que podrá ser inmediato después de tu gestión de acciones, o podrás ponerte un plazo de máximo 2 días para conseguir ganancias de una compra o vente de acciones, si llegas al plazo máximo de esta gestión y no consigues ganancias, los stacks que hayas invertido los perderás para siempre, y si llegas a tener 0 stacks sin plazo para ganarlos, el juego acabará y se te mostrará el primer escenario final del juego que es en el que pierdes.

Transcurso del tiempo:

Durante el juego el espacio que se te dará para pensar tus decisiones serán días dentro del juego, que durarán en total 7 minutos, el día se divide en 3 partes, mañana, tarde y noche, el día se dividirá en estas 3 partes y cambiará su estado a medida que pase el tiempo.

Durante el transcurso del día contarás con ese tiempo para pensar una estrategia de gestión, podrás leer las noticias, usar tu teléfono, todo con tal de que llegues a una decisión antes que el día avance, si llegas al final del día sin tomar una acción, no perderás, pero tampoco ganarás nada.

Eventos aleatorios, noticias:

Durante el juego ocurrirán eventos aleatorios provenientes de una lista de eventos dentro del juego, estos te llegarán en forma de noticias en un periódico que podrás revisar todos los días, estos te darán pistas del progreso de las empresas y futuros acontecimientos en las industrias, cambian todos los días, y dependiendo de estos hay eventos que pueden pasar al interactuar con otra herramienta como el teléfono, o el progreso de una empresa.

Bloomburg

Es un sistema informático proporcionado por Bloomburg L.P. que permite a los profesionales financieros acceder a su plataforma de información financiera en tiempo real.

A través de su monitor, aquí podrás conocer cada industria y cuáles son sus empresas, encontrarás una descripción de cada empresa y la industria a la que pertenecen en una de sus ventanas en pantalla, también encontrarás información que te ayudará a entender mejor como funciona el mercado.

Otra de sus funciones es mostrarte cuál ha sido el progreso de cada empresa en los últimos días, información que también te ayudará a guiarte sobre que acciones tomar o cuáles serán sus probabilidades de subir o bajar acciones a través de su ventana de historial que te permite ver el historial de una empresa en sus últimos 4 cambios a lo largo del tiempo.

Reputación:

Gran parte del éxito de un corredor de bolsa depende de su reputación y en este juego las acciones que tomes afectarán en ella, si cometes muchas acciones poco éticas, tu reputación disminuirá hacia una negativa de estafador y mentiroso, y si cometes muchas acciones éticas tu reputación aumentará hacia la de un inversionista honesto que quiere ayudar a la sociedad, y dependiendo de como termines el juego esté te mostrará un destino diferente para el protagonista, pero independientemente si fuiste ético o no tu éxito dependerá de que tan bien usaste el recurso que se te dio en el juego, los stacks.

Teléfono:

Una herramienta versátil para el inversionista, te permite comunicarte con inversionistas y ofrecerles tu gestión de su dinero invirtiendo en la bolsa, algunos te darán dinero en forma de stacks para tener más opciones de inversión. Para comunicarte con inversionistas deberás tener su número que tendrás en tu red de contactos o estrategias, solo podrás llamarlos una vez y lo haces marcando a su número único, una vez marcado deberás escoger en sí, decirle la verdad o mentirle acerca del mercado y tus acciones, si le dices la verdad te dará poco dinero, pero tu reputación como un corredor de bolsa honesto crecerá, y si le mientes él te dará todo su dinero, pero tu reputación como inversionista bajará hacia una de mentiroso y estafador.

También podrás usar el teléfono para marcar a contactos especiales que estarán en tu lista de estrategias, estos te permitirán llevar a cabo misiones secundarias para cambiar el mercado, pero algunas tendrán consecuencias en tu reputación.

Estrategias.

Estos serán planes especiales ofrecidos a ti en una lista que podrás ver junto al computador donde compras y vendes acciones, aquí verás una lista de opciones externas a la gestión de acciones que te ayudarán a tener más control del mercado, encontrarás actividades éticas y no éticas que cambiarán el mercado a tu favor si las llevas a cabo bien.

Cada estrategia representa un minijuego que se activará manualmente y te llevará a otra pantalla diferente de la principal, donde deberás cumplir una misión que tendrá un impacto específico en el mercado.

Cada estrategia al activarla antes del minijuego te muestra una cinemática, y después del minijuego te mostrará una cinemática de victoria que aparecerá solo cuando ganes, y si pierdes te mostrará un mensaje y una imagen de derrota, con una transición te llevará de nuevo al escenario principal avanzando en el tiempo, pero sin afectar nada en el mercado.

Cada minijuego contará con jugabilidad dividida a lo largo de 3 rounds, cada minijuego tendrá una condición de victoria que será completar el minijuego sin errores en sus 3 rounds, y con una condición de derrota que será cometer un error en algún momento de los 3 rounds.

Entre estas estrategias/minijuegos están:

Cabe destacar que el jugador no se le dirá que hará directamente, solo se le darán pistas y él tendrá que interpretarlas para descubrir de que se trata la actividad.

Éticas:

Aumentan tu karma hacia uno de buena reputación.

-Quitar la impresa de la industria de la comida (se suma 25% de probabilidad de subir las acciones a Mclucas en el siguiente cambio en el tiempo del juego):

Cinemática de inicio.

El protagonista desesperado necesita que las acciones de la famosa cadena de comida rápida suban, así que sin pensárselo mucho sale corriendo hacia los campos agrícolas de la empresa para asegurarse de que sus filtros de calidad mejores, mejor dicho se metió en un cultivo de papas y se puso a filtrar como loco.

Cinemática de victoria:

Después de un momento de suspenso del protagonista viendo una pantalla gigante en la granja de McLucas, esta muestra que la calidad de los filtros aumenta como señal de victoria, después de esto se escucha el grito de victoria de una multitud de personas y se muestra a todos los granjeros del cultivo levantando al protagonista mientras celebran,

Minijuego.

Aquí manejas una canasta que aparecerá en la parte inferior de la pantalla y podrás mover hacia la izquierda o derecha con el clic en holding, durante el juego aparecerán papas en buen y mal estado en la parte superior de la pantalla que caerán y tu misión será atrapas las papas en buen estado moviendo tu canasta hacia los lados.

Condición de victoria: Resistir todos los rounds sin dejar entrar ninguna papa mala a la canasta, y recolectar todas las papas en buen estado.

Condición de derrota: Dejar entrar una papa en mal estado a la canasta, dejar caer una papa en buen estado.

Round 1

En el primer round aparecerán papas de buen y más estado entre intervalos de 1.5 hasta que acabe el round a una velocidad perceptible, pero no muy fácil de reaccionar durante 15 segundos, al final del round si no pierdes aparecerá un mensaje en verde con el mensaje perfect que te indicará que acabó el primer round, y después aparecerá un mensaje indicando el inicio de los 2 round.

Round 2

Comenzarán a aparecer papas otra vez, pero ahora en fila y en intervalos más rápidos de tiempo y velocidad con la que caen durante 15 segundos, las filas de papas también serán tanto de papas buenas como malas y aparecerán, al mismo tiempo, el spawn de papas estará sincronizado con la música del juego que será rítmica y ayudará al jugador a moverse al ritmo que aparecen papas.

Round 3

En este round aparecerán varias filas de papa en un intervalo igual de rápido que en el round 1 durante 5 segundos, y después, aparecerá una filia infinita de papas cayendo a mayor velocidad durante los siguientes 25 segundos que dura el round, durante este tiempo las filas de papas tendrán divisiones de papas buenas y malas, pero sin dejar de caer en fila durante todo el round, los movimientos del jugador también estarán guiados por la música del minijuego que será rítmica y sincronizada con el nivel.

Al final del minijuego, si logras pasarlo aparecerá un mensaje de perfect con el sonido triple y más efectos visuales como recompensa por pasar el minijuego, además de la cinemática de victoria.

-Cambiar la comida saludable(afecta a la industria de la comida negativamente):

-La tecnología y la contaminación(afecta a la industria de la tecnología positivamente):

-La seguridad es importante en la tecnología(afecta la industria de la tecnología negativamente):

-Un apoyo a la industria creativa(afecta la industria creativa positivamente)

-La creatividad debe evolucionar(afecta la industria creativa negativamente)

No éticas:

-La comida real es importante (afecta negativamente la industria de la comida)

-Más comida(afecta positivamente la industria de la comida)

-La información es valiosa(afecta positivamente a la industria de la tecnología)

-La tecnología cambia de golpe(afecta negativamente a la industria de la tecnología)

Controles y sistema de juego.

La entrada de interacción del jugador será simple, limitada a clicks en la pantalla o a simple botones para determinar acciones, dependiendo de la situación, solo necesitaras un par de clics para averiguar información útil, o necesitaras de entrar en acciones más complejas controladas también por tus clicks o entradas de botones, pero sumado a buenos reflejos o buena intuición para completar partes más retadoras del juego.

Progresión del jugador.

Las sesiones de juego serán divididas en 10 días dentro del juego, donde cada día serán 7 minutos para que el jugador piense y ejecute sus acciones antes de que termine el día, y dependiendo de su gestión de acciones y decisiones que tome, el juego terminara de cierta forma a los 10 días dependiendo de las acciones que tome el jugador, o terminará antes si el jugador pierde todos sus stacks, eso sí, el juego solo te deja jugar desde el primer día.

**5. Lore (Personajes):**

Lista de personajes principales y secundarios.

Historias y trasfondos de los personajes.

Relaciones y conexiones entre personajes.

**6. Lore (Historia y Narrativa):**

Trama principal y subtramas.

Puntos clave y momentos emocionales.

Diálogos y eventos importantes.

**7. Mundo del Juego:**

Descripción de entornos y ubicaciones.

Capitulo 1

La ambientación del juego es en la ciudad de new york en la zona de manhatan, en la emblemática calle de inversiones en la década de 1980, tu entorno en todo el juego será en tu oficina donde contaras con tus herramientas de inversión, guidas por tus herramientas de investigación, y ocasionalmente te ubicaras en los alrededores de la zona para llevar a cabo eventos temporales dentro del juego como lo son minijuegos.

Mapas y niveles.

El mapa del juego estará ambientado en la ciudad de nueva york, y la mayoría de niveles tendrán lugar en la oficina principal, y los otros niveles serán secundarios a los que accederás dependiendo de las acciones que tomes con tus acciones.

Elementos interactivos y secretos.

Todos los elementos interactivos del juego giran entorno a la mecánica principal de gestionar tus acciones, no tienes que interactuar con todos pero algunos te ayudaran a predecir los eventos futuros y tus mejores decisiones dependiendo de tus objetivos, algunos incluso no podrás verlos a menos que tomes una ruta de decisiones especifica a lo largo del juego.

**8. Diseño de Niveles:**

Estructura de niveles.

Capítulo 1  
Del nivel 1 (día 1) hasta el final (día 10) el entorno principal del juego será en tu oficina y solo tendrás que vender o comprar acciones durante el día, pero entré el transcurso del juego habrá variaciones donde tendrás que llevar a cabo misiones secundarias guiadas por la temática secundaría del juego, la secta del bajo mundo.

Objetivos y desafíos en cada nivel.

Nivel 1

Objetivos: Gestionar tus acciones para obtener ganancias.

Desafíos: Aprender a investigar con las herramientas que te dan para gestionar bien tus acciones, y averiguar en que entorno estas y los acontecimientos que ocurren aquí.

Nivel 2

Objetivos: Gestionar tus acciones para obtener ganancias.

Desafíos: Usar correctamente las tus herramientas para gestionar tus acciones, planear o elegir una estrategia para acelerar tu proceso de evolución en la industria.

Nivel 3

Objetivos: Gestionar tus acciones para obtener ganancias.

Desafíos: Usar correctamente las tus herramientas para gestionar tus acciones, planear o elegir una estrategia para acelerar tu proceso de evolución en la industria, o continuar con una estrategia a largo plazo que ya hayas empezado.

Nivel 4

Objetivos: Gestionar tus acciones para obtener ganancias.

Desafíos: Usar correctamente las tus herramientas para gestionar tus acciones, planear o elegir una estrategia para acelerar tu proceso de evolución en la industria, o continuar con una estrategia a largo plazo que ya hayas empezado.

Nivel 5

Objetivos: Gestionar tus acciones para obtener ganancias.

Desafíos: Usar correctamente las tus herramientas para gestionar tus acciones, planear o elegir una estrategia para acelerar tu proceso de evolución en la industria, o continuar con una estrategia a largo plazo que ya hayas empezado, descubrir cuales son los deseos de la secta del bajo mundo.

Nivel 6

Objetivos: Gestionar tus acciones para obtener ganancias.

Desafíos: Usar correctamente las tus herramientas para gestionar tus acciones, planear o elegir una estrategia para acelerar tu proceso de evolución en la industria, o continuar con una estrategia a largo plazo que ya hayas empezado, descubrir cuales son los deseos de la secta del bajo mundo.

Nivel 7

Objetivos: Gestionar tus acciones para obtener ganancias.

Desafíos: Usar correctamente las tus herramientas para gestionar tus acciones, planear o elegir una estrategia para acelerar tu proceso de evolución en la industria, o continuar con una estrategia a largo plazo que ya hayas empezado, descubrir cuales son los deseos de la secta del bajo mundo.

Nivel 8

Objetivos: Gestionar tus acciones para obtener ganancias.

Desafíos: Usar correctamente las tus herramientas para gestionar tus acciones, planear o elegir una estrategia para acelerar tu proceso de evolución en la industria, o continuar con una estrategia a largo plazo que ya hayas empezado, descubrir cuales son los deseos de la secta del bajo mundo.

Nivel 9

Objetivos: Gestionar tus acciones para obtener ganancias.

Desafíos: Usar correctamente las tus herramientas para gestionar tus acciones, planear o elegir una estrategia para acelerar tu proceso de evolución en la industria, o continuar con una estrategia a largo plazo que ya hayas empezado, descubrir cuales son los deseos de la secta del bajo mundo.

Nivel 10

Objetivos: Gestionar tus acciones para obtener ganancias.

Desafíos: Usar correctamente las tus herramientas para gestionar tus acciones, planear o elegir una estrategia para acelerar tu proceso de evolución en la industria, o continuar con una estrategia a largo plazo que ya hayas empezado, descubrir cuales son los deseos de la secta del bajo mundo.

Progresión y dificultad.

Capitulo 1

A lo largo del juego, el objetivo principal y secundarios del juego serán mas difícil de cumplir y de predecir, y no podrás reintentar una gestión o decisión diferente si no es desde el inicio del juego desde el día 1.

**9. Arte y Estilo Gráfico:**

Estilo visual (arte 2D, 3D, pixel art, etc.).

Paleta de colores y dirección artística.

Bocetos y artes conceptuales.

**10. Sonido y Música:**

Efectos de sonido necesarios.

Temas y tonos musicales.

Momentos específicos de audio.

**11. Interfaz de Usuario (UI):**

Diseño de HUD.

Menús y pantallas de usuario.

Iconografía y tipografía.

**12. Monetización (si aplica):**

Estrategia de monetización.

Compras dentro de la aplicación (IAP).

Publicidad en el juego.

**13. Tecnología:**

Motor de desarrollo (Unity)

Requisitos técnicos mínimos.

Dependencias de software o herramientas.

Dependencias de la plataforma de pc: Mouse y teclado.

Dependencias de la plataforma móvil: Teléfono móvil.

**14. Plan de Desarrollo: (Usar plataformas como Asana, Monday o Trello)**

Cronograma de desarrollo. (Crear un documento Excel para más facilidad)

Hitos y fechas clave.

Tareas asignadas a los miembros del equipo.

Sebastián Ramírez Valencia: Game designs, game art, technical art, audio, generalista.

Andrea Arias: Game Design, programacion, thecnical art. Audio, generalista.

**15. TEST QA:**

Estrategia de pruebas.

Probar el juego desde su inicio hasta el final.

Comprobar que todas sus interacciones funcionen completando el juego al 100%.

Bug tracking y resolución.

Pruebas beta (si aplica).

**16. Marketing y Lanzamiento:**

Estrategia de marketing.

Comprar publicidad para el juego en redes sociales.

Crear un trailer para generar hype.

Ofrecerle claves de acceso a creadores de contenido a cambio de reviews públicas y gameplays del juego.

Plataformas de lanzamiento.

Itch.io

Steam

Play store

Plan de lanzamiento y post-lanzamiento (Mantenimiento del juego).

**17. Presupuesto (si aplica):**

Costos estimados de desarrollo.

Gastos de marketing.

Fuentes de financiamiento.

**18. Equipo de Desarrollo:**

Lista de miembros del equipo.

Sebastián Ramírez Valencia.

Andrea Arias.

Snowden Calero

Roles y responsabilidades.

Sebastián Ramírez Valencia:

Rol: Game design, game art, technical art, audio, generalista.

Responsabilidad: Diseñar la experiencia del juego y asegurarse de que esté completa y sea satisfactoria como experiencia de juego para usuarios, crear una identidad visual al juego, grabar y añadir audio al juego, programar funciones del juego como mecánicas, interacciones o efectos visuales.

Andrea Arias:

Rol: Game Design, programacion, thecnical art. Audio, generalista.

Responsabilidades: Diseñar la experiencia del juego y asegurarse de que esté completa y sea satisfactoria como experiencia de juego para usuarios, programar mecánicas y interacciones del juego tanto visuales como no visuales, grabar y añadir audio al juego, programar funciones del juego como mecánicas, interacciones o efectos visuales.

Snowden Calero:

Rol: Thecnical art, Game art Audio, generalista

Responsabilidades: programar mecánicas y interacciones del juego tanto visuales como no visuales, interacciones o efectos visuales.

Contactos y roles externos (si aplica).

**19. Notas Finales:**

Comentarios o instrucciones adicionales.

Agradecimientos.

**20. Anexos:**

Imágenes conceptuales.

Diagramas adicionales.

Recursos adicionales.